

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan

Keterampilan merupakan aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era modern. Di masa Revolusi Industri 4.0, keterampilan menjadi dasar utama bagi seseorang untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi, perubahan sosial, serta tuntutan dunia kerja yang semakin kompleks. Keterampilan tidak hanya sebatas kemampuan teknis (*hard skills*) seperti mengoperasikan alat atau menggunakan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan nonteknis (*soft skills*) seperti komunikasi, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap profesional (Handari dan Tuwoso, 2024). Keduanya saling melengkapi dan menjadi faktor penting dalam meningkatkan kesiapan seseorang, khususnya siswa pendidikan vokasi, untuk menghadapi dunia kerja maupun dunia usaha.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keterampilan merupakan kemampuan untuk menggunakan pikiran, tenaga dan anggota tubuh dalam mengerjakan sesuatu dengan baik. Keterampilan tidak hanya berkaitan dengan fisik, namun juga berkaitan dengan mental dan pemikiran. Pengasahan atas ketiganya sangat diperlukan agar pekerjaan dapat berjalan semestinya. Maka dapat disimpulkan bahwa

keterampilan merupakan minat ataupun bakat yang dapat berkembang melalui pengalaman, latihan dan pembiasaan.

Keterampilan dalam perspektif psikologis dipahami sebagai kemampuan individu untuk melakukan suatu aktivitas secara efektif melalui proses belajar dan latihan. Keterampilan merupakan hasil belajar yang tercermin dalam kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu secara terkoordinasi dan terarah (Nasihudin & Hariyadin, 2021). Keterampilan dianggap sebagai perilaku yang terbentuk melalui penguatan (*reinforcement*) dan pengulangan, sehingga individu mampu menunjukkan respons yang tepat terhadap suatu situasi (Nurwahid et al., 2024). Peneliti lain menjelaskan Keterampilan merupakan bagian dari ranah psikomotorik yang melibatkan koordinasi antara fungsi mental dan gerak fisik dalam bentuk aktivitas motorik yang terlatih (Nafiati, 2021). Dengan demikian, keterampilan dapat disimpulkan sebagai kemampuan psikologis yang berkembang melalui pengalaman, latihan, dan pembelajaran, yang memungkinkan individu bertindak secara tepat, efisien, dan produktif dalam menghadapi berbagai tuntutan tugas dan lingkungan.

Penelitian ini mengukur keterampilan siswa melalui beberapa indikator yang relevan sesuai dengan kebutuhan dalam berwirausaha. Adapun indikator yang digunakan meliputi : (1) kemampuan teknis, (2) penguasaan *software*, (3) kemampuan instalasi dan (4) kemampuan memperbaiki kerusakan. Dasar dari indikator tersebut mengambil dari

keterampilan vokasional (Bahreisy, M. N., dkk. , 2025). Kemampuan teknis mengacu pada kecakapan siswa dalam merakit komponen sound sistem, memahami setiap komponen dan kemampuan menggunakan alat kerja. Penguasaan *software* berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak pengolah audio, kemampuan *mixing* dan pengaturan *equalizer* dan efek suara. Kemampuan instalasi mencerminkan keterampilan siswa dalam memasang dan merangkai sistem audio dengan benar serta memahami prosedur keamanan. Sementara itu, kemampuan memperbaiki kerusakan menunjukkan kemampuan siswa dalam menemukan penyebab kerusakan dan memperbaiki kerusakan pada perangkat audio.

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memunculkan ide-ide baru sebagai alternatif solusi baru yang berguna dan dapat diterapkan (Fatmawati, 2022). Di masa Revolusi industri 4.0. perkembangan teknologi begitu cepat sehingga kreativitas menjadi sarana lanjutan untuk dapat bertahan di masa ini. Begitu banyak hal yang sudah berbeda dari yang kita lihat dahulu, hal tersebut bisa terjadi karena kreativitas para pengembang teknologi maupun sarana yang mencoba mencari jalan terbaik untuk dapat mengikuti perkembangan industri yang begitu cepat. Berbagai hal sekarang diharuskan menjadi se-efisien mungkin untuk digunakan, sehingga pekerjaan ataupun hasil yang didapatkan menjadi lebih maksimal. Kreativitas berkaitan erat

dengan kemampuan berpikir divergen dan imajinatif, yaitu kemampuan untuk mencari solusi dari berbagai kemungkinan (Singgih, 2024). Kreativitas bukanlah dalam bentuk seni saja, namun juga dalam bentuk penemuan solusi dari suatu masalah dalam bidang sains, bisnis dan teknologi.

a. Faktor yang mempengaruhi kreativitas.

Ide yang muncul dari seseorang dapat berbeda-beda tergantung rangsangan apa yang mempengaruhi penemuan orang tersebut. Rangsangan tersebut dapat muncul dari dalam diri seseorang ataupun dari lingkungan sekitar. Hal itu bisa terjadi karena kreativitas merupakan hasil dari ketertarikan seseorang terhadap sesuatu atau pengetahuan yang muncul dari lingkungan maupun Pendidikan formal, sehingga proses tersebut memunculkan ide-ide yang dapat membantu memudahkan ataupun memperindah sesuatu. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi kreatifitas menurut para ahli.

1) Yesuf et al. (2023)

Menyatakan bahwa kreatifitas dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- (a) Keahlian atau pengetahuan dan keterampilan dalam bidang tertentu.
- (b) Kemampuan berfikir kritis.
- (c) Motivasi intrinsik atau dorongan dari dalam diri untuk berkarya.

(d) Lingkungan.

2) Sternberg (2025)

Dalam *Developing Creativity in Psychological Science and Beyond*, menjelaskan bahwa kreativitas muncul karena interaksi dari enam faktor utama:

- (a) Kecerdasan (*intelligence*).
- (b) Pengetahuan (*knowledge*).
- (c) Gaya berpikir (*thinking style*).
- (d) Kepribadian (*personality*).
- (e) Motivasi (*motivation*).
- (f) Lingkungan (*environment*).

3) Endro Haryadi (2023)

Kreativitas dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal:

- (a) Faktor internal meliputi kecerdasan, motivasi, minat, dan kepribadian.
- (b) Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan berbagai teori di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor utama yang mempengaruhi kreativitas adalah gabungan antar faktor internal (proses berfikir, motivasi, kepribadian) dan faktor eksternal (lingkungan dukungan sosial dan budaya).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai Lembaga Pendidikan vokasi membekali siswa tidak hanya dengan keterampilan spesifik saja namun juga dibekali dengan daya kreativitas yang baik dengan harapan dapat beradaptasi dengan cepatnya perkembangan teknologi. Pendidikan vokasi menekankan kreativitas dan inovasi produk untuk menghasilkan produk, mengembangkan ide, dan menyesuaikan dengan kebutuhan industri (Sutianah, 2024). Jurusan yang lebih spesifik seperti Teknik Audio Video menawarkan siswa dengan daya kreativitas di bidang pembuatan sound sistem. Kemampuan tersebut diantaranya adalah pengaturan tata suara, memodifikasi sistem audio dan menghasilkan efek suara baru.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini mengukur kreativitas siswa melalui beberapa indikator : (1) kemampuan menghasilkan ide baru, (2) kemampuan memodifikasi, (3) *problem solving*, (4) Berani mencoba hal baru, (5) berorientasi pada masa depan.

3. Bidang Jasa Teknologi Audio

Bidang jasa teknologi audio merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan layanan audio dalam berbagai kegiatan, seperti acara hiburan, kegiatan sekolah, konser, seminar, produksi konten digital, pernikahan, serta industri kreatif lainnya. Perkembangan teknologi audio digital

juga ditandai dengan kemajuan sistem pengenalan suara yang semakin banyak diterapkan dalam berbagai bidang berbasis teknologi informasi (Wijaya, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa layanan audio memiliki peran strategis dalam mendukung berbagai aktivitas masyarakat modern.

Layanan audio tidak hanya berfokus pada penyediaan alat, tetapi juga mencakup perancangan sistem suara, pengelolaan kualitas audio, serta pengoperasian perangkat audio sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kualitas layanan audio dipengaruhi oleh kemampuan teknis dalam mengevaluasi dan mengoptimalkan kualitas sistem suara, termasuk aspek persepsi pendengaran dan karakteristik akustik yang sesuai dengan konteks penggunaannya (Torcoli et al., 2021). Oleh karena itu, bidang jasa audio menuntut keterampilan teknis, ketelitian, serta pemahaman mendalam terhadap sistem audio yang digunakan.

Perkembangan teknologi digital turut mendorong transformasi dalam bidang teknologi audio, dimana sistem audio konvensional kini banyak beralih ke sistem berbasis digital yang memanfaatkan perangkat lunak dan *digital signal processing* (DSP). Teknologi audio digital memungkinkan pengolahan suara yang lebih presisi, efisien, dan fleksibel dibandingkan sistem analog (Bosi dan Goldberg, 2012). Kondisi ini menuntut lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya jurusan Audio Video, untuk menguasai teknologi audio modern agar mampu bersaing di dunia kerja.

Bidang jasa teknologi dan audio memiliki peluang usaha yang sangat menjanjikan. Peluang kewirausahaan berkembang pesat pada sektor jasa berbasis teknologi yang memiliki permintaan pasar tinggi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan konsumen (Zahra et al., 2023).



Gambar 2.1 Perkembangan Industri Live Event yang Membutuhkan Jasa Audio (2020–2024)

Data menunjukkan bahwa pendapatan dari sektor *live music* di Indonesia meningkat dari US\$30 juta pada tahun 2020 menjadi US\$157 juta pada tahun 2024 dan diproyeksikan terus meningkat (Price Waterhouse Coopers Indonesia, 2025). Usaha seperti penyewaan sound sistem, jasa operator audio, instalasi sistem audio, hingga produksi konten suara menjadi peluang nyata bagi lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk berwirausaha secara mandiri.

Dengan demikian, bidang jasa teknologi dan audio dapat dipahami sebagai sektor yang memadukan aspek teknis, estetika, dan kreativitas dalam penyediaan layanan berbasis teknologi suara. Keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan beradaptasi terhadap

teknologi merupakan kompetensi kunci dalam menumbuhkan minat berwirausaha di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, bidang ini sangat relevan dijadikan fokus penelitian yang mengkaji keterampilan, kreativitas, dan minat berwirausaha siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

4. Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha berasal dari dua kata yaitu "Minat" dan "Wirausahaan". Minat berarti kecenderungan atau dorongan dalam diri seseorang untuk menyukai dan terlibat dalam kegiatan tertentu. Minat berkaitan dengan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam suatu aktivitas belajar (Diva, O., dkk, 2024). Sedangkan wirausaha dari kata "wira" yang berarti keberanian dan "usaha" yang berarti kegiatan atau upaya untuk mencapai tujuan tertentu. Secara umum, wirausaha dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melihat peluang dan mengambil resiko yang diperhitungkan serta mengelola sumber daya untuk menciptakan suatu nilai dalam inovasi. Wirausaha merupakan proses identifikasi, pengembangan dan mewujudkan sebuah tujuan menjadi nyata melalui kegiatan perdagangan (Suryana, 2022). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka minat berwirausaha dapat diartikan sebagai dorongan atau keterikatan seseorang untuk melihat peluang dan mewujudkannya melalui suatu kegiatan yang diperhitungkan untuk mendapatkan suatu nilai dalam inovasi. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai minat berwirausaha, antara lain:

- 1) Minat berwirausaha merupakan keinginan, perhatian, dan kesediaan seseorang untuk bekerja keras serta berani mengambil risiko guna mewujudkan ide-ide usaha yang mengarah pada kemandirian ekonomi (Alma, 2020).
- 2) Minat berwirausaha (entrepreneurial intention) adalah dorongan kuat dalam diri individu untuk memulai usaha baru, yang dipengaruhi oleh keyakinan terhadap kemampuan pribadi (self-efficacy) dan persepsi terhadap peluang bisnis (perceived feasibility/desirability) (Nursyirwan et al, 2022).
- 3) Minat berwirausaha adalah kecenderungan hati seseorang yang disertai kemauan dan keberanian untuk mengambil risiko dalam menciptakan, mengelola, serta mengembangkan usaha secara mandiri. Seseorang yang memiliki minat berwirausaha biasanya menunjukkan sikap kreatif, inovatif, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan bisnis (Suryana, 2022).

Dari beberapa pengertian minat berwirausaha dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat berwirausaha merupakan proses psikologis seseorang untuk mengambil resiko dalam menciptakan atau mengembangkan usaha secara mandiri.

a. Faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha pada siswa tidak muncul begitu saja, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat berwirausaha. Faktor tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa itu sendiri

ataupun pengaruh dari luar seperti lingkungan. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan atau dorongan dalam diri seseorang untuk menyukai dan terlibat dalam kegiatan tertentu, maka dari itu kondisi lingkungan dan psikologis siswa sangat berpengaruh terhadap minat berwirausaha.

1) Faktor internal

Faktor internal muncul dari dalam diri siswa itu sendiri antara lain:

(a) Sikap dan sudut pandang

Pembelajaran yang dilakukan selama di sekolah membuat perbedaan sudut pandang pada setiap siswa. Mata pelajaran Produk Kreativitas Inovasi Kewirausahaan (KIK) menjadikan padangan siswa terhadap wirausaha lambat laun berubah. Siswa yang memiliki ketertarikan pada perdagangan dan jasa menjadi lebih tertarik terhadap wirausaha karena bentuk kompleksitas namun dengan pendapatan yang lebih baik. Sebaliknya, siswa yang tidak begitu tertarik terhadap kewirausahaan mengambil kreatifitas dan keterampilan dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Sikap positif terhadap kewirausahaan, seperti melihat usaha sebagai peluang untuk mandiri dan sukses, sangat mempengaruhi minat berwirausaha (Ajzen, 2020).

(b) Keyakinan diri

Seorang siswa yang memiliki keinginan yang tinggi terhadap hidup mandiri dan sukses dapat mempengaruhi minat berwirausaha. Siswa yang mendapatkan pembelajaran tentang kewirausahaan dan meyakini bahwa berwirausaha dapat membuatnya sukses, mempengaruhi minat siswa lebih tinggi. Percaya diri (self-confidence) dan kreativitas memiliki pengaruh positif signifikan terhadap pembentukan entrepreneurial mindset siswa vokasi (Sumanti et al, 2024).

(c) Motivasi

Pengetahuan dasar yang diterima oleh siswa selama di sekolah, baik itu keterampilan praktis maupun kreatif dapat memotivasi siswa untuk memilih wirausaha. Keinginan untuk hidup mandiri juga dapat memotivasi siswa untuk memilih wirausaha sebagai salah satu pilihan dari banyaknya peluang yang bisa dilakukan. Keinginan untuk mandiri dan mendapatkan penghasilan sendiri, dapat mendorong siswa untuk memilih jalur kewirausahaan (Hendro, 2020).

2) Faktor Eksternal

Siswa tumbuh dan berkembang di lingkungan yang berbeda dengan latar belakang yang berbeda pula, beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi minat wirausaha siswa antara lain:

(a) Keluarga

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa. Dorongan secara mental maupun kecukupan finansial merupakan hal penting. Pekerjaan orang tua juga merupakan salah satu indikator seorang siswa lebih berani dalam mengambil keputusan. Dukungan keluarga, baik berupa dorongan, teladan serta finansial, mempengaruhi keberanian siswa untuk memilih jalur wirausaha (Suryana, 2022).

(b) Pembelajaran di sekolah

Lingkungan sekolah memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan maupun kreatifitas. Guru membuat sebuah suasana tertentu dan menyediakan fasilitas sehingga siswa dapat mengolah keterampilan sekaligus kreatifitasnya agar lebih maksimal. Pengalaman pembelajaran Kreativitas Inovasi Kewirausahaan (KIK) di sekolah memiliki pengaruh terhadap minat berwirausaha peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Sukis & Kurniawan, 2025).

(c) Teman Sebaya

Aktifitas harian siswa tidak lepas dari kegiatan bersama teman sebaya. Setiap siswa tentunya memiliki keunggulan tersendiri, tidak terkecuali dalam bidang

wirausaha. Siswa tersebut dapat memunculkan motivasi siswa lain. Teman sebaya yang aktif berjualan atau ikut proyek kewirausahaan dapat menjadi *role model* bagi siswa lain. Lingkungan sosial yang mendukung berpengaruh terhadap kreativitas sekaligus meningkatkan minat berwirausaha (Khaerani, S. N., & Handayanti, P., 2022).

(d) Media Digital

Siswa saat ini sudah memiliki gawainya sendiri, sehingga informasi sangat mudah untuk di dapat. Media sosial memberikan siswa banyak sekali informasi tentang bagaimana mendapatkan penghasilan sendiri untuk menuju hidup yang lebih mandiri. Orang-orang sukses dan motivator di dalam media sosial memberikan suatu inspirasi tersendiri sehingga siswa memunculkan minat terhadap sesuatu, salah satu contohnya adalah berwirausaha. Platform media sosial seperti YouTube, TikTok, dan *marketplace* memungkinkan siswa melihat peluang usaha digital, sehingga dapat memengaruhi minat berwirausaha mereka (Hutabarat, Azzahra, & Sitepu, 2023).

(e) Peluang

Sekolah vokasi saat ini sudah memiliki Kerjasama dengan industri dan mengajarkan bagaimana berperilaku di lingkungan tersebut. Selama belajar, siswa memiliki akses

langsung ke dunia industri sehingga mereka mendapatkan informasi yang lebih banyak dan lebih nyata. Pengalaman tersebut dapat mempengaruhi minat berwirausaha siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

NO	Peneliti	Judul	Hasil
1	Rakhmat Rajendra, 2012	Analisis Model Proses Kewirausahaan pada Minat Berwirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Jurusan Teknik Audio Video (Yogyakarta).	Hasil analisis deskriptif kuantitatif yang sudah dilakukan, diperoleh bahwa faktor internal berpengaruh lebih besar dengan persentase (72,77%) di banding faktor eksternal yang hanya (69,69%) keduanya masih ada dalam kelas interval berkategori tinggi. Pengalaman dan pendidikan (69,89%), ketidakpuasan (73,66%), internal locus of control(76,6%), toleransi ambiguitas (64,89%), ingin menanggung resiko (73,32%), nilai-nilai pribadi (75,53%), komitmen (70,74%), model peran lingkungan (69,15%), kompetisi (67,55%), aktifitas (67,20%), peluang (71,18%), sumberdaya (62,77%), keluarga (73,27%), model peran lingkungan sosial (69,68%), jaringan kelompok (77,66%) semua kategori tersebut termasuk masih tinggi, sedangkan usia (81,91%) berkategori sangat tinggi mempengaruhi minat. Subfaktor yang rendah atau tidak mempengaruhi minat

NO	Peneliti	Judul	Hasil
			berwirausaha servis elektronika siswa, adalah: inkubator (59,5%), kebijakan pemerintah (47,75%), dan orang tua (61,08%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat mengajukan simpulan bahwa faktor internal dan eksternal sama-sama memiliki pengaruh yang tinggi terhadap minat berwirausaha siswa.
2	Yuniar Ardiyani, 2024	Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, Dan Praktik Kerja Industri Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 22 Jakarta	Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) terdapat pengaruh secara positif antara pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha berdasarkan hasil original sample sebesar 0.049, t-statistik sebesar $0.037 < 0,05$, kemudian nilai p value sebesar $0.037 < 0.05$. (2) terdapat pengaruh secara positif antara kreativitas terhadap minat berwirausaha berdasarkan hasil original sample sebesar 0.131, t-statistik sebesar $2.888 < 1.96$, kemudian nilai p value sebesar $0.039 < 0.05$. (3) terdapat pengaruh secara positif antara praktik kerja industri terhadap minat berwirausaha berdasarkan hasil original sample sebesar 0.727, t-statistik sebesar $4,979 < 1,96$, kemudian nilai p value sebesar $0.000 < 0.05$. (4) terdapat pengaruh positif antara variabel

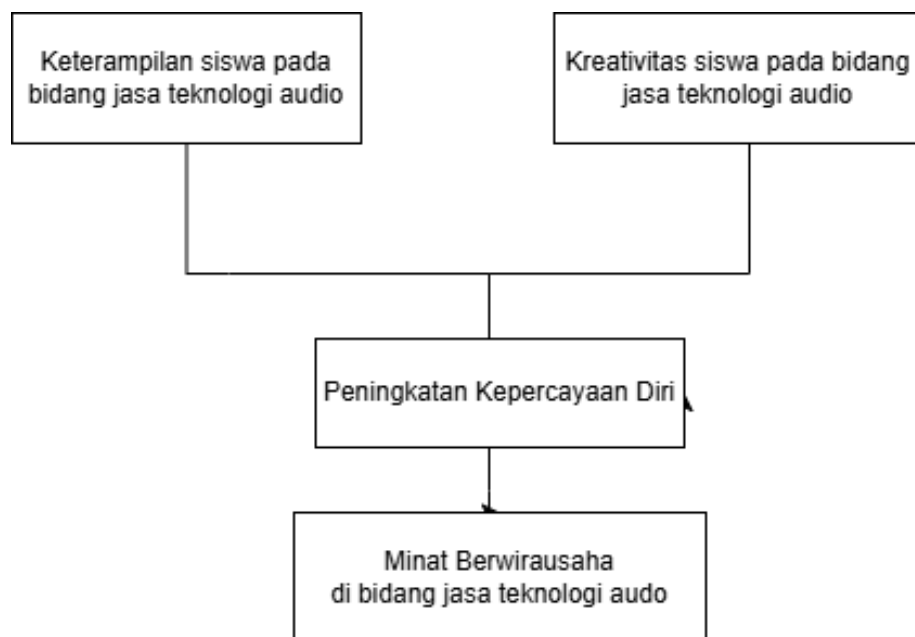
NO	Peneliti	Judul	Hasil
			pendidikan kewirausahaan, kreativitas, dan praktik kerja industri terhadap minat berwirausaha berdasarkan perhitungan F-Square sebesar 0,203 untuk pendidikan kewirausahaan terhadap minat berwirausaha, F-Square 0.225 untuk kreativitas terhadap minat berwirausaha, serta F-Square 0.238 untuk praktik kerja industri terhadap minat berwirausaha.
3	Gani Haryana, 2025	Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas XI Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis (MPLB) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI Pekanbaru Pada Mata Pelajaran PKK (Projek, Kreatif Dan Kewirausahaan) Melalui <i>Model Project Based Learning</i>	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada tingkat kreativitas peserta didik, yaitu dari 71,62% pada siklus pertama menjadi 84,4% pada siklus kedua, dengan selisih peningkatan sebesar 19,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning efektif dalam mendorong pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis proyek.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah panduan untuk memahami hubungan antar konsep dan variabel dalam penelitian (Listiana, H., & Anam, K. 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka berfikir memuat gambaran

sederhana dari apa yang diteliti serta memuat teori dan konsep-konsep yang akan digunakan sebagai dasar penelitian.

Saat ini terdapat fenomena “*sound horeg*” yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk membuka suatu usaha. lulusan Sekolah menengah Kejuruan (SMK) disiapkan untuk siap bekerja, namun ada kalanya keberuntungan seseorang datang begitu lambat. Sehingga alternatif lain dari bekerja di industri adalah dengan membuka usaha. keterampilan memang sangat diperlukan dalam dunia kerja, industri maupun wirausaha. Tanpa kreatifitas, inovasi tidak akan muncul padahal perkembangan teknologi dan *society* berkembang begitu cepat. Keterampilan teknis dan kreatifitas diduga bersama sama berkontribusi terhadap menumbuhkan minat berwirausaha siswa. Siswa yang terampil dan kreatif cenderung lebih percaya diri dan berani dalam membuka usaha.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir